Maravilla del Mes: “Disco Elysium” 3/¿?

Esto es una serie de experimentos para obligarme a escribir algo más, no solo mis relatos o ensayos, que llevan bastante tiempo, aunque solo sea pensar muy fuerte en los juegos de los que hablo (pobremente).

Al final no os hablé de nuestro señor y salvador Raphaël Ambrosius Cousteau.

Pero hay una razón muy sencilla: no quería dar demasiado la turra[1] y hacer demasiados *spoilers*†[2]. Eso, y que quería poder hablar de Harry Du Bois y su relación para con la inocencia.

Perdón, la Inocencia.

Específicamente, Dolores Dei, la Inocencia del viaje interisolario.

Como dije en el ensayo anterior, la gracia del *Disco Elysium* es que sus mecánicas y mensaje fundamental es que, aunque no cambies el pasado, siempre puedes cambiar y mejorar. Siempre puedes elegir ser mejor o peor persona.

Y, por tanto, una de las conversaciones que el juego mantiene consigo mismo durante toda su duración, es una sobre el pasado y la nostalgia, sobre los puntos de inflexión.

Así pues, vamos a hablar del Harry de antes y el Harry de después, su relación con la Inocencia y, si tenemos tiempo, de la relación de la Inocencia para con la historia y los Grandes Hombres[3].

Harry Du Bois era un profesor de educación física que se enamoró perdidamente de Dora Ingerlund, llegando a canonizarla y tratarla como una deidad[4].

Dora Ingerlund es la Inocencia de los viajes interisolarios. Más o menos. En realidad, no sabemos gran cosa de Dora. Solo que olía a albaricoques. O le gustaba el chicle de albaricoques.

---

1 Mentira. Mentira cochina.

2 Véase [1*].

* ¡Por fin han vuelto las notas recursivas!

3 lol. lmao, even†

† Carlitos editor aquí: me debatí mucho si poner la nota anterior, porque editar notas al pie en Medium es un peñazo y requería mucho trabajo para un chiste malo. Sin embargo, la he puesto. ¿Por qué? Porque me encantan los chistes malos. ¿Por qué añadir esta nota, entonces? Porque de perdidos al río, evidentemente.

4

En cualquier caso, la relación entre Harry y Dora sufrió y no fue sencilla. Así pues, seis años antes del juego, Dora rompe con Harry, dejándole porque "no puede hablar como una persona normal[5]". Harry, muy estresado por su trabajo—y, quizás, humilde salario—, termina dándose más todavía a la bebida y a las drogas (legales en Revachol). Esto, a pesar de tener un impacto sobre toda su vida, no afecta demasiado a sus labores profesionales, continuando su trayectoria en la Milicia Ciudadana de Revachol y convirtiéndose en un "abrelatas humano".

Cualquier otra cosa no, pero Harry es un muy buen detective, con una tasa de resolución de casos impresionante, alrededor de uno al mes (muy muy muy buena tasa no solo para Revachol, sino para la Comisaría 41).

Así pues, cuando llega a Martinaise, Harry manda a su equipo (elegido[6] personalmente por él mismo) a tomar viento, diciéndoles "¡detectad o morid!".

Harry Du Bois es un hombre consumido por su trabajo porque en el momento en el que deja de estar consumido por él, le consume su pasado y una parte de él se da cuenta de que, de pasar eso, terminaría mal.

Así pues, antes de empezar el juego, "bromea" con suicidarse con su arma de servicio (por eso es bueno que la pierda) y chilla que "Ya no quiero ser esta clase de animal". Bebe para olvidar y su formación entroponética le ayuda a, por fin, en el 51, olvidarse de quién es.

La melancolía y su odio no le abandonan, pero, al menos, puede olvidarse.

Es ahí donde tú tomas control sobre Harry. Y, como he dicho, puedes elegir ser lo que quieras: un mazoviano, un fascista, un moralista, un centrista, un buen policía, un mal policía, amar a Kim, odiar a Kim[7].

Es un juego liberador, tanto en cuanto te da control sobre algo[8].

Por otro lado, si nos centramos en la literalidad del mundo de Martinaise, es un juego nihilista: nos plantea una ciudad después de una revolución, abandonada por los poderes salvo para hacer presión y recuperar lo que consideran suyo. Es un juego en el que, en todo momento, todo parece señalar a que nada importa.

Y, sin embargo, Harry, por virtud de ser el personaje jugador, no solo se convierte en un héroe, sino en un héroe absurdo.

En ambos sentidos:

- Es absurdo porque las mecánicas del juego te permiten elegir tus propios valores y lugar en el mundo. Has mirado al abismo a los ojos y has elegido lo que importa y lo que no.
- Es absurdo porque uno de tus mejores amigos puede ser una corbata parlante, una corbata que, quizás, pudo ayudarte en su momento, pero que no siempre veló por lo que era mejor para ti, sino por lo que era más divertido.

---

5 Véase, de nuevo: [4*].
6 O perdidos, según se vea.
7 La clase de enfermo que hace esto debiera estar en LA CÁRCEL.
8 Soy consciente de que todos los juegos hacen esto, pero dejadme seguir explicándome mal, *pliz*.

Es un juego que entiende la relación entre el jugador, la trama, el mundo ficticio y el mundo real:

Los videojuegos, ante todo, buscan dotarnos de agencia. *Disco Elysium* hace eso mismo, al tiempo que nos recuerda que no siempre la tendremos.

Y eso lo consigue con cómo Harry interactúa con el mundo y, en concreto, con Dolores Dei/Dora Ingerlund. Es este proceso de interacción y descubrimiento lo que nos permite entender quién era Harry y cómo terminó donde está, por qué terminó ante la disyuntiva de detectar o morir, por qué terminó adicto a la peor sustancia psicoactiva que existe.

En un momento dado, cuando estás explorando las barriadas del sur, puedes hablar con tres mendigos.

Uno de ellos, *Doom Idiot Spiral*, te cuenta cómo, cuando estaba en lo más alto del mundo, lo perdió todo. Todo fue cuesta abajo.

Otro de ellos, *Don't Call Abigail*, está atrapado en una espiral de nostalgia.

Rosemary, el tercero, te vende cosas.

Los dos primeros están prendados de su pasado, de lo que fue y lo que podría haber sido. *Tequila Sunset*, Capitán Sobrio, Raphäel… Harry (y, por extensión, el público) lleva seis años viviendo en el pasado, incapaz de pasar página aun queriendo; forzándose a seguir adelante, pero sin saber cómo.

Por eso hace lo que hace la noche de antes de despertar.

No quiere ser el animal que era.

Dolores Dei, Inocencia del viaje interisolario, es una suerte de santa y persona más grande que la historia, pero su rol sociopolítico nos da más o menos igual.

Nos importa lo que representa:

Una deidad.

Pero no es solo una deidad al uso (que lo es), sino que es la deidad personal de Harry. Sin serlo, al mismo tiempo.

El juego, como sospecho haber dicho antes, es un poco juego de señoros. Señoros que se examinan y autoevalúan, sí, pero señoros a fin de cuentas.

Un problema que pueden tener algunos señoros es el ensalzamiento de sus parejas[9] y asumir que son perfectas. Esto no es bueno, como cualquier otra droga. Es terrible. El propio juego lo llega a describir como un tipo de muerte[10] explícitamente.

Desde el momento en que vemos a Dolores/Dora como es, *DE* cuestiona este ensalzamiento, nos apuñala y, sobre todo, nos recuerda una y otra vez que es una *adicción*. Una adicción terrible.

De hecho, cuando por fin hablas "con" ella/s (muy al final), Voluntad (una de las partes de tu cabeza) no te permite abandonar la conversación. No puedes

9 [4*].

dejarla, aunque debas y quieras; todo lo que puedes hacer para controlar la situación no existe, por sencillísimas razones: ella está en el pasado; es otra persona; otra persona a la que ya no conoces[11].

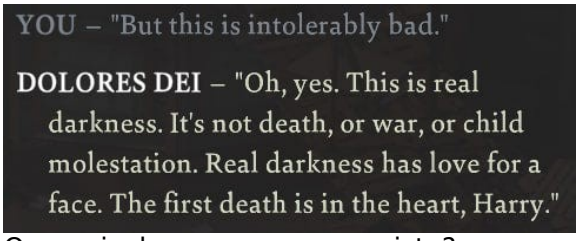
Sin embargo, el juego no castiga a Harry por ello. De hecho, Vicquemare no es demasiado duro contigo[12]. El juego deja claro que hay cosas que llevan más tiempo que otras.

Y ahí, en ese síndrome de abstinencia, por así decirlo, es donde encontramos a Harry Dubois, a Tequila Sunset, a Kras Mazov… ahí, en un albergue, después de un (supuesto) intento de suicidio, encontramos nuestra *tabula rasa*.

Hablé de ese aspecto un poco hace un tiempo. Creo que merece la pena profundizar un poco más.

Harry es una colección de impulsos (normalmente) pobremente controlados. Estos impulsos se dividen en 24 (o 25) habilidades y voces:

- Lógica
- Enciclopedia
- Retórica
- Teatralidad
- Abstracción
- Visión espacial
- Voluntad
- Imperio interior
- Empatía
- *Esprit de Corps*
- Autoridad
- Sugestión
- Resistencia
- Umbral del dolor
- Forma física
- Electroquímica
- Escalofríos

10 

11 O que, incluso, ¿nunca conociste?

12 Y el desgraciao te pega sin guantes y a dos manos. Metafóricamente hablando.

- Instinto
- Coordinación ojo/mano
- Percepción
- Velocidad de reacción
- *Savoir faire*
- Conectividad
- Compostura
- (La corbata horrible)

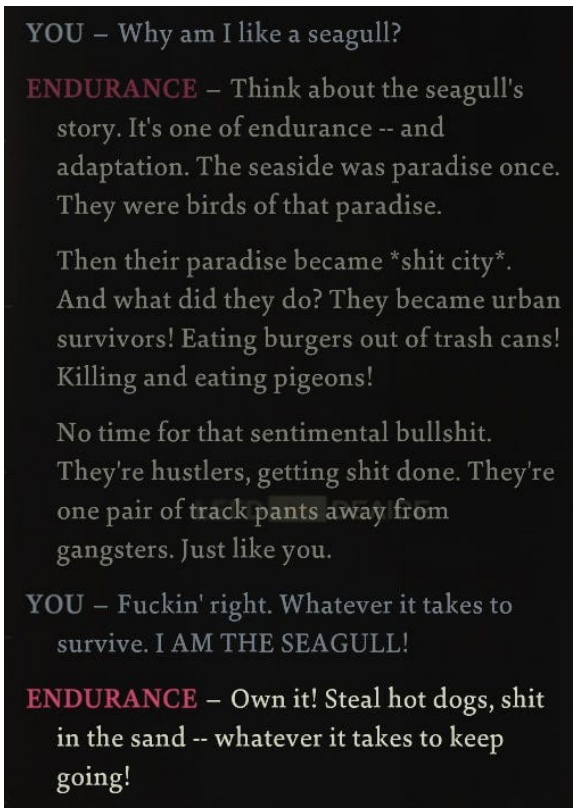
Puede intimidar un poco tener que entender todo esto (y, honestamente, al principio, es un poco demasiado), pero merece la pena, porque, al final, es entender a Harry. A *tu* Harry, el Harry de después del *Whirling-in-rags*, el Harry que, quizás, dejó de ser el mismo animal[13].

¿Recordáis cómo hace un rato hablé de que podemos mejorar?

Harry puede dejar de ser el animal que era. Harry puede elegir, literalmente, mirar al abismo a los ojos y decirle que le deje en paz. Sí, en todo momento vas a estar tentado (sobre todo por tu corbata J327) de consumir sustancias (te dan ventajas y modifican algunas habilidades. El tabaco, por ejemplo, te permite concentrarte más mejor), pero puedes no hacerles caso. ¿Debes? Negociable. Pero el juego te da, en todo momento, la oportunidad de decirle no a las drogas.

No solo eso, sino que, en algunos momentos, puedes mantener conversaciones con algunas habilidades que te animarán y harán sentir mejor, como esta conversación con Resistencia.

13 Si le dejas mejorar, por supuesto.



Sé que me repito, pero quiero insistir en que *Disco Elysium* es un juego que ve al jugador, le coge de las solapas, y le dice “todo puede mejorar, pero tienes que poner de tu parte”.

Pero bueno, no tengo ni idea de nada, solo que debemos imaginar a ~~Sísifo~~ Harrier Du Bois feliz.